

| | | | |
|---|--|--------|----|
| 科目名 (Subject) | アプリケーションデザイン論 I (Application Design I) | | |
| 単位数 (Credits) | 2 単位 | (開講時期) | 前期 |
| 担当教員名 (Name) | 平沢 尚毅 (Naotake Hirasawa) | | |
| 研究室番号 (Office) | 385 号室 | | |
| <p>1. 授業目的・方法 (Course objective and method) 情報通信技術は指数的に発展し、そのスピードはさらには増すとされている。そのため、携帯電話に代表されるように、製品のライフサイクルは短くなっている。一方、インターネットの普及に見られるように、通信技術はビジネスから個人々の生活に浸透しつつある。この中で、製品に強く求められる品質が『使いやすさ』である。これは、ユーザビリティとして、近年、注目されている問題である。この講義では、ユーザの立場から、製品あるいはシステムが使いやすくするには、製品をどのように企画し、設計してゆけばよいのかを学習する。さらには、開発プロジェクトのマネジメントについて触れる。</p> | | | |
| <p>2. 授業内容 (Course contents)</p> <p>第 1 回 / 情報通信技術の発展による社会システムの展望 情報通信システムと人間および社会との関わりを概要を示す。</p> <p>第 2 - 4 回 ソフトウェアプロセス ソフトウェア開発における『プロセス』の概念を SPICE や CMM のモデルから学習する。</p> <p>第 5 回 人間中心設計の概要 - IS013407 ソフトウェアにおけるユーザ関連領域のプロセスを学習する。</p> <p>第 6 回 利用状況分析 ユーザの利用状況をどのように分析し、整理すれば良いのかを学習する。</p> <p>第 7 - 8 回 要求仕様定義 要求仕様の考え方、作成について学習する。</p> <p>第 9 回 仕様の可視化 (プロトタイピング) 要求仕様を基に導出したソリューション案を可視化する方法を学ぶ。</p> <p>第 10 回 評価方法 導出したソリューション案をユーザの観点から評価する方法を学習する。</p> <p>第 11 - 12 回 ソフトウェア開発ライフサイクル ソフトウェア開発全体をライフサイクルモデルとして捉える考え方を学ぶ。</p> <p>第 13 - 14 回 人間中心設計プロセスライフサイクル ユーザ関連プロセスを、ソフトウェア開発にどのように統合すれば良いのかを学習する。</p> <p>第 15 回 能力成熟度モデル ソフトウェア開発において、プロセス能力を組織的に発展させるための考え方を学ぶ。</p> | | | |
| <p>3. 使用教材 (Teaching materials) テキスト等は、必要に応じて配布する。基本的にはパワーポイントを利用して講義をする。</p> | | | |
| <p>4. 成績評価の方法 (Grading)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 講義への出席率 50% ・ 最終レポート 50% | | | |
| <p>5. 成績評価の基準 (Grading Criteria) 社会情報コース標準成績評価基準に従う。</p> | | | |
| <p>6. 履修上の注意事項 (Remarks) 情報処理センターを利用する場合があるので、事前に利用申請を済ませておくこと。また、プログラミングをする場合があるので、学部での情報処理、ソフトウェア科学の単位を取得していることが望ましい。</p> | | | |